

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Pengembangan

Pengertian penelitian pengembangan (*Reasearch and Development/ R&D*) menurut Borg and Gall dalam Sugiyono (2017:9) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Sementara menurut Sugiyono (2017:409) metode penelitian dan pengembangan atau biasanya disebut *Reasearch and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis untuk menguji keefektifan sebuah produk agar dapat berfungsi di masyarakat luas.

Sugiyono (2017:10) juga berpendapat bahwa penelitian dan pengembangan merupakan dua gabungan antara penelitian dasar yang bertujuan untuk menemukan pengetahuan secara praktis dapat diaplikasikan dengan penelitian terapan yang bertujuan untuk mengembangkan produk. Dengan demikian penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menemukan, mengembangkan, dan memvalidasi suatu produk.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk tertentu untuk dapat difungsikan di masyarakat luas.

2. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran disusun dari dua kata yaitu media dan pembelajaran. Secara etimologi media dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016) mengartikan media adalah alat. Yang berarti alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi sedangkan pembelajaran adalah proses atau cara seseorang untuk belajar. Menurut Arsyad (2017:3) media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau pengantar. Yang berarti dalam pembelajaran, media berada pada posisi tengah (antara guru dan murid).

Media pembelajaran secara terminologi diungkapkan oleh beberapa ahli. Menurut Musfiqon (2012:28) mendefinisikan media pembelajaran merupakan alat bantu yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dengan siswa untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan secara efektif dan efisien. Dalam hal ini, media digunakan untuk menjembatani antara guru dengan siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran secara terperinci. Ruang lingkup media pembelajaran meliputi segala alat, bahan, peraga, serta sarana dan prasarana di sekolah sebagai pendukung proses pembelajaran.

Sementara itu, menurut Sukiman (2012:27) media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Dengan adanya media pembelajaran dapat merangsang pikiran siswa menjadi lebih aktif serta menarik perhatian, minat dan kemauan siswa sehingga tujuan proses pembelajaran secara efektif dapat tercapai. Hal senada juga dikemukakan oleh Sanjaya dalam ‘azizah (2017:7) yang berpendapat bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, lingkungan dan segala wujud aktifitas belajar lainnya yang kondusif untuk dapat melakukan proses belajar menambah pengetahuan, mengubah sikap,

atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pelajaran dengan tujuan agar merangsang peserta didik untuk belajar. Sedangkan penggunaan media pembelajaran merupakan cara yang dilakukan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran. Adanya media diharapkan proses pembelajaran akan lebih mudah bagi peserta didik, karena media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam belajar, selain itu media juga dapat memberikan motivasi bagi peserta didik untuk belajar.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media berperan sebagai perantara kelancaran dalam proses pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran mampu mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang diajarkannya sedangkan siswa mudah dalam menangkap materi yang diterimanya. Baik guru maupun siswa tentunya sama-sama membutuhkan media demi keberhasilan pembelajaran yang akan dicapai. Guru menghendaki agar tugasnya dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dapat dipermudah dengan bantuan media. Sama halnya dengan siswa, mereka tentu ingin pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat dicerna dengan baik. Arsyad (2017:29) mengemukakan beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu

- 1) Media sebagai sumber belajar, yaitu sebagai penyalur, penyampai dari pebelajar ke pembelajar. Peran media sangat penting dalam proses pembelajaran. Media sebagai perantara guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.
- 2) Media sebagai fungsi semantik, yaitu memperjelas arti dari suatu kata, istilah atau simbol. Media dapat memperjelas

penyajian pesan dan informasi. Beberapa materi yang disajikan melalui buku teks, terkadang sulit dipahami siswa sebab masih terdapat banyak kalimat yang harus diterjemahkan oleh guru. Media mampu menyajikan materi dengan pemberian contoh yang lebih jelas, sehingga proses dan hasil belajar dapat ditingkatkan.

- 3) Media sebagai fungsi fiksatif, yaitu fungsi yang berkaitan dengan kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali satu objek sehingga dapat digunakan kembali sesuai keperluan.
- 4) Media sebagai fungsi manipulatif, yaitu fungsi yang berkaitan dengan kemampuan media untuk menampilkan kembali suatu objek atau peristiwa dengan berbagai teknik, cara atau bentuk.
- 5) Media sebagai fungsi distributif, yaitu dalam sekali penampilan suatu objek atau kejadian dapat menjangkau pengamat yang besar dalam kawasan yang luas.
- 6) Media sebagai fungsi psikomotorik, yaitu fungsi media dalam meningkatkan keterampilan fisik siswa.
- 7) Media sebagai fungsi psikologis, fungsi yang berkaitan dengan aspek psikologis yang mencakup fungsi atensi (menarik perhatian), fungsi afektif (menggugah perasaan/ emosi), fungsi kognitif (mengembangkan kemampuan daya pikir) serta fungsi imajinasi dan fungsi motivasi (mendorong siswa membangkitkan minat belajar)
- 8) Media sebagai fungsi sosial-kultural, yaitu fungsi media pembelajaran yang dapat memberikan rangsangan persepsi yang sama kepada siswa.

Lain pendapat, Sudjana dan Rivai (2012:2) mengemukakan beberapa manfaat praktis media pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih menarik minat siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Adanya sebuah media sebagai perantara, dapat menimbulkan

ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan dan siswa dapat mencerna materi dengan baik.

- 2) Dengan adanya media pembelajaran bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya dan dapat di pahami oleh siswa sehingga memungkinkan siswa mampu menguasai materi dan guru mampu mencapai tujuan proses pembelajaran secara efektif.
- 3) Dengan menggunakan media, metode pembelajaran akan lebih bervariasi , tidak semata-mata komunikasi verbal melalui kata-kata yang diucapkan guru, sehingga siswa tidak cepat merasa bosan dan guru tidak kehabisan tenaga untuk menerangkan materi pembelajaran secara keseluruhan dan terperinci pada setiap jam pelajaran.
- 4) Dengan menggunakan media menjadikan siswa lebih aktif. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru melainkan melakukan aktifitas lain seperti mengamati, mendemostrasikan, serta memamerkan dll.

Sementara itu, manfaat media pembelajaran menurut Sanjaya dalam 'Azizah (2017:9) diantaranya yaitu

- 1) Media dapat menampilkan suatu peristiwa atau objek yang telah ada dengan menggunakan alat, bahan yang telah ada tanpa melihat langsung ke lokasi.
- 2) Media berguna untuk memanipulasi suatu keadaan dan peristiwa tertentu.
- 3) Media dapat digunakan unruk meningkatkan motivasi belajar serta menambah ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang sedang diajarkan.

Paparan pendapat para ahli tentang manfaat media pembelajaran tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

- 2) Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat untuk memanipulasi peristiwa tertentu sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami.
- 3) Media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi siswa sehingga dapat menarik minat siswa terhadap materi yang diajarkan.

Uraian diatas menjelaskan bahwa media merupakan suatu kebutuhan yang tidak dapat dielakkan dalam pembelajaran. Sebab media berguna dalam menyukkseskan program belajar dan mengubah tingkah laku siswa ke arah yang diharapkan.

3. Komik

a. Definisi Komik

Menurut Daryanto (2016:145) komik adalah kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan rancangan untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Sudjana dan Rivai (2017:64) berpendapat bahwa komik merupakan suatu bentuk kartun yang memiliki karakter tertentu untuk memerankan suatu cerita berurutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang guna memberikan hiburan kepada pembaca.

Menurut Rohani dalam Novianti dan Syaichudin (2010:4) komik pembelajaran dalam teknologi pendidikan bersifat edukatif dan menciptakan unsur penyampaian pesan yang jelas serta komunikatif. Komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca.

Menurut pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa komik dalam pembelajaran merupakan suatu media pembelajaran yang bersifat edukatif sebagai perantara, penyampai pesan kepada penerima pesan. Komik merupakan bentuk tokoh kartun yang

mengungkapkan karakter tertentu dalam suatu cerita yang berkaitan erat dengan gambar dan rancangan yang di kemas menarik untuk menghibur pembaca.

b. Komik dalam Pembelajaran

Komik dalam proses belajar mengajar memiliki nilai edukatif yang tidak diragukan lagi. Menurut Sudjana dan Rivai (2017:69) menyatakan media komik dalam proses pembelajaran dapat dipergunakan secara efektif oleh guru-guru dalam usaha meningkatkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca serta untuk memperluas minat baca.

Menurut Daryanto (2016:146) komik pembelajaran mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun anjuran dalam penggunaan media komik sebagai media pembelajaran, dengan tidak menggunakan kata-kata kotor akan tetapi menggunakan kata-kata yang mengandung pesan-pesan pengetahuan dalam bentuk gambaran. Pelaku kekerasan diganti dengan contoh-contoh perilaku bernuansa moral. Adegan percintaan diganti dengan adegan yang mengarahkan rasa cinta dan kasih sayang antara sesama makhluk dan penciptanya.

Berdasarkan yang telah dijelaskan dapat di ketahui bahwa komik dalam pembelajaran memiliki nilai positif yaitu dapat meningkatkan minat baca, dan mengembangkan penguasaan kosakata siswa.

c. Kelebihan dan Kekurangan Komik

1) Kelebihan Media Komik

Komik sebagai media pembelajaran yang merupakan salah satu usaha untuk menarik minat belajar siswa, agar dapat memahami suatu materi pelajaran dengan lebih efektif. Komik yang merupakan salah satu media visual tentunya memiliki

kelebihan tersendiri yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Kelebihan media komik dalam kegiatan pembelajaran menurut Trimo dalam Alfiana (2018:15) dinyatakan:

- a) Komik memperbanyak kosa kata bagi pembacanya
- b) Mempermudah siswa dalam memahami rumusan yang abstrak
- c) mengembangkan minat baca asiswa dan mengembangkan satu bidang studi yang lain
- d) Seluruh jalan cerita komik menuju pada satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain.

Daryanto (2016:146) menyebutkan beberapa kelebihan komik dalam pembelajaran.

- a) Meningkatkan kemampuan membaca siswa
- b) Meningkatkan minat baca siswa.
- c) Memperbanyak penguasaan kosa kata.
- d) Menyajian komik mengandung unsur visual dan cerita yang kuat.

Berdasarkan kelebihan yang dipaparkan tersebut, dapat disimpulkan kelebihan komik dalam pembelajaran sebagai berikut.

- a) Komik dapat meningkatkan minat baca.
- b) Komik dapat memperkaya kosa kata bahasa.
- c) Komik dapat meningkatkan kemampuan berimajinasi.
- d) Komik mengandung unsure visual.

2) Kelemahan Media Komik

Selain memiliki kelebihan, komik juga memiliki kelemahan dan keterbatasan kemampuan dalam hal-hal tertentu. Menurut Trimo dalam Alfiana (2018:15) kelemahan media komik antara lain:

- a) Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar
- b) Ditinjau dari segi bahasa komik hanya menggunakan kata-kata kotor atau kalimat-kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan.
- c) Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan atau tingkah laku yang prevented
- d) Banyak adegan percintaan yang menonjol.

4. Android

a. Definisi Android

Android merupakan salah satu sistem operasi *mobile* yang tumbuh di tengah sistem operasi lain yang berkembang saat ini. Kadir dalam Dasmo, dkk (2017:73) mengatakan android merupakan suatu *software* (perangkat lunak) yang digunakan pada *mobile device* (perangkat berjalan) yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi inti. *Android* menurut Satyaputra dan Aritonang dalam Putri (2014:89) adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan tablet. Sistem operasi dapat digambarkan sebagai jembatan antara piranti (*device*) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *device*-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*. Referensi lain dikemukakan oleh Huda (2013:1) yang berpendapat mengenai Android yaitu sistem operasi berbasis Linux secara khusus untuk perangkat bergerak seperti *smartphone* atau tablet.

Seiring perkembangan zaman terdapat banyak media buku cetak yang di transformasikan menjadi media buku elektronik yang lebih praktis. Menurut Fatimah dan mufti (2014:60) mengatakan bahwa *smartphone* mampu menjadikan salah satu media pembelajaran yang menarik, karena siswa dapat mempelajari materi dengan cara

berbeda yaitu dengan memanfaatkan HP sebagai sumber belajar yang lebih menarik.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat diketahui bahwa android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet.

b. Kelebihan dan Kekurangan Android

Android merupakan suatu sistem operasi yang dirancang khusus oleh pemilik situs terbesar di dunia. Seiring berjalannya waktu, Android telah berevolusi menjadi sistem yang luar biasa dan banyak diminati oleh pengguna *smartphone* karena daya tariknya yang memiliki banyak kelebihan. Namun, dibalik popularitasnya sebagai teknologi yang canggih, Android pastilah juga memiliki kekurangan.

Berikut adalah kelebihan dan kekurangan Android menurut Zuliana dan Irwan Padli (2013:2) menyatakan:

- 1) Kelebihan Android
 - a) Lengkap (*complete platform*): para pengembang dapat melakukan pendekatan yang komperhensif ketika sedang mengembangkan *platform Android*. *Android* merupakan sistem operasi yang aman dan banyak menyediakan *tools* guna membangun *software* dan menjadikan peluang untuk para pengembang aplikasi.
 - b) *Android* bersifat terbuka (*Open Source Platform*): *Android* berbasis linux yang bersifat terbuka atau *open source* maka dapat dengan mudah untuk dikembangkan oleh siapa saja.
 - c) *Free Platform*: *Android* merupakan *platform* yang bebas untuk para pengembang. Tidak ada biaya untuk membayar lisensi atau biaya royalti. *Software Android* sebagai *platform* yang lengkap, terbuka, bebas, dan informasi lainnya dapat diunduh secara gratis dengan mengunjungi *website* <http://developer.android.com>.

d) Sistem Operasi Merakyat. Ponsel *Android* tentu berbeda dengan *Iphone Operating System (IOS)* yang terbatas pada *gadget* dari Apple, maka *Android* punya banyak produsen, dengan *gadget* andalan masing masing mulai Evercross hingga Samsung dengan harga yang cukup terjangkau.

2) Kelemahan *Android*

- a) *Android* selalu terhubung dengan internet. *Handphone* bersistem *Android* ini sangat memerlukan koneksi internet yang aktif.
- b) Banyaknya iklan yang terpampang diatas atau bawah aplikasi. Walaupun tidak ada pengaruhnya dengan aplikasi yang sedang dipakai tetapi iklan ini sangat mengganggu.
- c) Tidak hemat daya baterai.

5. Teks Eksposisi

a. Definisi Teks Eksposisi

Teks eksposisi merupakan salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia yang terdapat pada kelas VIII SMP. Dalam pembelajaran ini siswa dituntut untuk bisa menulis atau menghasilkan sebuah karangan yang berupa teks eksposisi. Seperti dinyatakan oleh beberapa ahli, Jauhari (2013:48) mengemukakan bahwa secara etimologi teks eksposisi berasal dari kata bahasa Inggris *exposition* yang artinya membuka, menjelaskan, dan memaparkan suatu hal, pengetahuan atau objek se jelas-jelasnya. Menurut Kosasih dalam Asyiqin (2018:161) teks eksposisi adalah teks yang mengemukakan sejumlah pendapat disertai fakta-fakta yang menguatkan sehingga dapat lebih meyakinkan pembaca. Teks eksposisi bertujuan untuk memaparkan, menjelaskan, menyampaikan informasi, mengajarkan dan menyampaikan sesuatu dengan tidak memengaruhi pembaca untuk mengikutinya, yang didalam paragraf teks eksposisi tersebut terdapat penyajian pengetahuan/ ilmu,

definisi, pengertian, langkah-langkah suatu kegiatan, metode maupun cara dan proses terjadinya sesuatu (Nasucha, 2009:50).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa teks eksposisi merupakan salah satu pengembangan tulisan yang mengandung sejumlah informasi dengan tujuan untuk menjelaskan atau memberikan informasi kepada pembaca secara singkat, padat, dan akurat.

b. Struktur Teks Eksposisi

Teks eksposisi dibentuk oleh tiga bagian, yakni tesis, rangkaian argumen, dan kesimpulan. Kosasih (2017:75) mengemukakan tentang struktur teks eksposisi sebagai berikut.

- 1) Tesis, bagian yang memperkenalkan isu, permasalahan atau pandangan penulis secara umum yang merangkum keseluruhan isi tulisan. Pendapat tersebut merupakan kebenaran umum yang sudah tidak terbantahkan lagi.
- 2) Rangkaian argumen, yang berisi sejumlah pendapat atau argument penulis sebagai penjelasan atas tesis yang dikemukakan pula sejumlah fakta yang memperkuat argument-argumen penulis.
- 3) Penegasan ulang, yang berisi penegasan atau perumusan kembali isu atau pendapat umum yang telah diungkapkan pada bagian awal secara ringkas. Bagian ini sering pula disebut penutup atau simpulan.

c. Kaidah Kebahasaan Teks Eksposisi

Teks eksposisi memiliki karakteristik kebahasaan atau kaidah kebahasaan. Kosasih (2107:81) memaparkan kaidah kebahasaan teks eksposisi sebagai berikut.

- 1) Menggunakan kata-kata teknis atau peristilahan yang berkenaan dengan topik pembahasan.

- 2) Menggunakan kata-kata yang menunjukkan hubungan argumentasi (kausalitas). Misalnya, jika, sebab, karena, dengan demikian, akibatnya, oleh karena itu. Dapat pula digunakan kata-kata yang menyatakan hubungan kronologis (keterangan waktu) ataupun kata-kata yang menyatakan perbandingan/pertentangan, seperti, sebelum itu, kemudian, pada akhirnya, berasumsi, dan menyimpulkan.
- 3) Menggunakan kata kerja mental (mental verba), seperti diharapkan, memprihatinkan, memperkirakan, mengagumkan, menduga, berpendapat, berasumsi, dan menyimpulkan.
- 4) Menggunakan kata perujukan atau pernyataan yang menyatakan fakta untuk mendukung atau membuktikan kebenaran argumentasi penulis/penuturnya.
- 5) Menggunakan pernyataan-pernyataan persuasif seperti hendaklah, sebaiknya, diharapkan, perlu, harus.

B. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian yang berjudul Penerapan Metode *Numbered Head Together* (NHT) Berbantuan Media *e-comic* pada Materi Animalia Kelas X SMA Mujahidin Surabaya yang dilakukan oleh Melati Alfiana (2018). Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan metode *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan media *e-comic* pada materi Animalia di SMA Mujahidin Surabaya. Kedua, Mengetahui respon siswa kelas X SMA Mujahidin Surabaya setelah melaksanakan pembelajaran materi animalia dengan pembelajaran metode *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan media *e-comic* pada materi Animalia. Dan ketiga, untuk meningkatkan literasi visual siswa kelas X SMA Mujahidin Surabaya ketika melaksanakan pembelajaran metode *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan media *e-comic* pada materi Animalia.

Dalam penelitian ini media *e-comic* yang digunakan dalam bentuk aplikasi android. Hasil dari penelitian ini diperoleh dua siklus, terdiri dari data keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran NHT (*Numbered Head Together*) berbantuan media *e-comic*, data respon siswa, data hasil literasi visual siswa, data validasi media pembelajaran dan hasil belajar siswa kognitif. Relevansi penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu terdapat kesamaan pada media yang dihasilkan berupa media komik berbasis android. Adapun perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu pada materi *ciri fillum* dunia hewan dan peranan bagi kehidupan untuk mata pelajaran Biologi, sedangkan materi yang dikembangkan peneliti tentang teks eksposisi untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Perbedaan selanjutnya yaitu terdapat pada jenis penelitian, pada penelitian relevan yang dilakukan oleh Melati Alfiana menggunakan jenis penelitian tindakan kelas sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu penelitian pengembangan (*Research and Development*).

Penelitian relevan selanjutnya dilakukan oleh Mateus Ananda Merfi Aditya pada tahun 2016 yang berjudul Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Teks Deskripsi Berdasarkan Kurikulum 2013 di Kelas VII SMP Pangudi Luhur 1 Klaten Tahun Pembelajaran 2015/2016. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan media komik pembelajaran untuk teks deskripsi Bahasa Indonesia berdasarkan kurikulum 2013 di kelas VII siswa Pangudi Luhur 1 Klaten. Kedua, untuk mengetahui kualitas hasil media komik untuk pembelajaran teks deskripsi bahasa Indonesia di kelas VII siswa SMP Pangudi Luhur 1 Klaten. Hasil dari penelitian ini yaitu menunjukkan bahwa produk pengembangan media komik pembelajaran materi teks deskripsi untuk siswa kelas VII SMP Pangudi luhur 1 Klaten dikatakan “layak” untuk digunakan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Relevansi penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu terdapat kesamaan pada jenis penelitian berupa penelitian pengembangan dengan media yang dihasilkan berupa komik. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu media komik

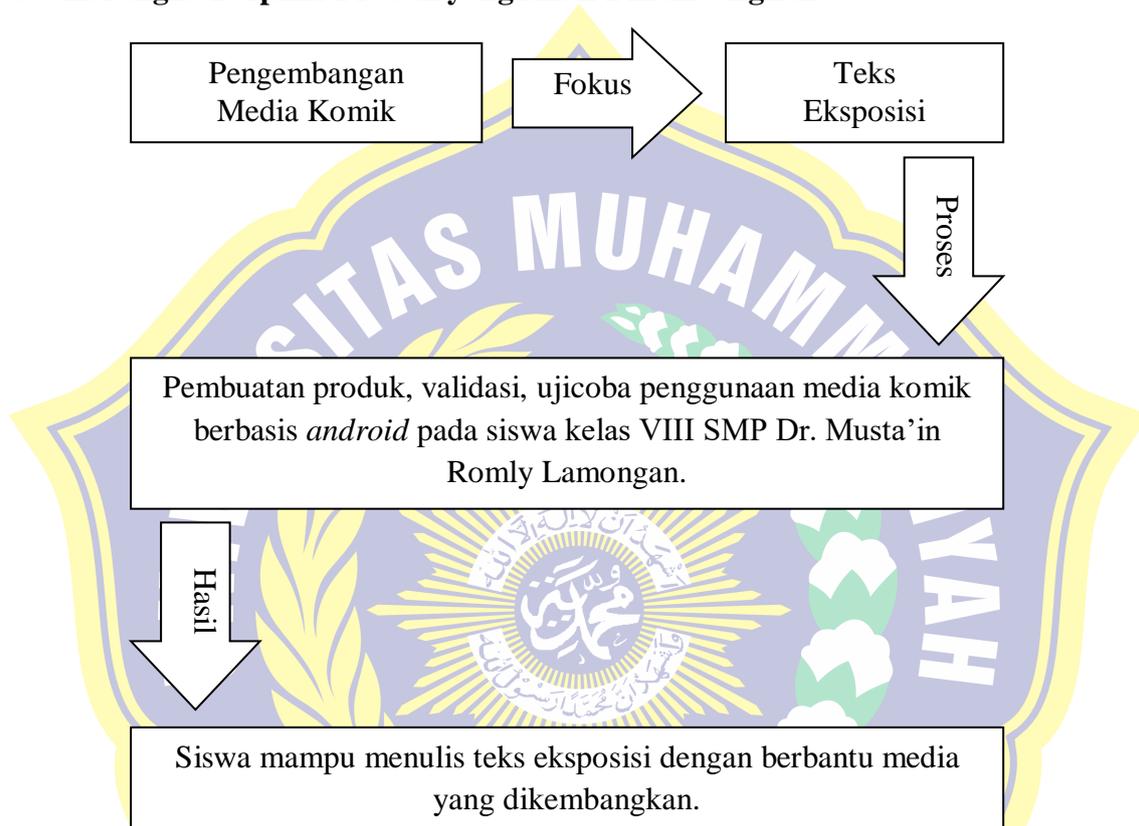
yang di hasilkan berbentuk media cetak, sedangkan media komik yang dikembangkan oleh peneliti berbasis android, selain itu terdapat perbedaan lainnya yaitu pada materi yang dikembangkan oleh peneliti Mateus Ananda Merfi Aditya tentang teks deksripsi sedangkan materi yang dikembangkan pada penelitian ini tentang teks eksposisi.

Penelitian relevan terakhir dilakukan oleh Febri Madya Ramdhan yang berjudul Pembelajaran Memproduksi Teks Eksposisi Berdasarkan Media Komik Strip dengan Menggunakan Metode Discovery Learning pada Siswa Kelas X SMAN 17 Bandung Tahun Pelajaran 2015/2016. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan penulis dalam melaksanakan pembelajaran memproduksi teks eksposisi. Kedua untuk mengetahui kemampuan siswa kelas X dalam memproduksi teks eksposisi dengan menggunakan model *discovery learning*. Dan terakhir untuk mengetahui keefektifan media komik strip yang digunakan dalam pembelajaran memproduksi teks eksposisi pada siswa kelas X. Hasil dari penelitian ini yaitu Penulis mampu melaksanakan pembelajaran memproduksi teks eksposisi berdasarkan media komik strip dengan menggunakan Metode *Discovery Learning*. Kedua, Siswa mampu memproduksi teks eksposisi berdasarkan media komik strip dengan menggunakan metode Metode *Discovery Learning*. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata pretest 1,66 dan nilai posttest dengan rata-rata nilai 3,13, jadi ada peningkatan sebesar 1,47 atau 4,32 %. Terakhir Metode *Discocery learning* efektif digunakan dalam pembelajaran memproduksi teks eksposisi berdasarkan media komik strip. Terbukti dari hasil perhitungan statistik dengan hasil hitung lebih besar daripada tabel, yaitu $24,91 > 2,03$ yakni dengan tingkat kepercayaan 95%, dan d.b sebesar 33.

Relevansi penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu terdapat kesamaan pada media yang dihasilkan berupa media komik, kemudian kesamaan selanjutnya yaitu pada materi yang dikembangkan tentang teks eksposisi pada hasil akhirnya menghasilkan produk berupa karangan teks eksposisi. Adapun perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu media yang dikembangkan oleh Febri

Madya Ramdhan berbentuk komik strip (cetak). Perbedaan selanjutnya yaitu terdapat pada jenis penelitian, yang menggunakan jenis penelitian kuantitatif (eksperimen) sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu penelitian pengembangan (*research and development*).

C. Kerangka Berpikir Produk yang Akan Dikembangkan



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Produk yang Dikembangkan

D. Hipotesis Produk

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dijabarkan, peneliti mengajukan hipotesis kemampuan menulis teks eksposisi kelas VIII SMP Dr. Mustain Romly Lamongan tahun ajaran 2019/2020 dapat ditingkatkan dengan penggunaan media komik berbasis android. Media pembelajaran interaktif yang dikemas dalam bentuk komik diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks eksposisi.